SUNSOFT™

NES-G8-SCN

for the Nintendo Entertainment System™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MR. GIMMICK™

INSTRUCTION MANUAL

Ⓣ

SUNSOFT™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

TACK

Tack för att du köpt "Mr. Gimmick" från SUNSOFT till ditt Nintendo Entertainment System. Läs noga igenom anvisningarna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

TÄNK PÅ DET HÄR

* Spelet innehåller avancerad elektronik och får inte utsättas för extrema temperaturer. Försök aldrig att plocka isär det.
* Rör aldrig vid kontaktytorna och låt dem inte bli våta eller smutsiga.
* Rengör aldrig med bensin, sprit eller andra starka medel.
* Tag en paus då och då om du spelar länge.

INNEHÅLL

Inledning 2
Bakgrund 3
Handkontrollen 4
Börja så här 5
Skjutstjärnor 6
Föremål 7
Spelskärmen 8
Poäng 8
Liv 8
Vänner och fiender 9
Magiska föremål 10
Poäng 11

INLEDNING

Mr. Gimmick är ett äventyrsspel med blixtrande action, magi och en smula humor. Vi vill påstå att mycket av tekniken i Mr. Gimmick är revolutionerande för utvecklingen av spel till NES. I Mr. Gimmick kombineras den vanliga speltekniken med den fantastiska animerade grafik som blivit något av ett kännetecken för alla Sunsofts produkter.

Din uppdrag går ut på att kämpa dig fram genom olika nivåer där du möter fiender och bossar på vägen. Några bland "fienden" kan omvändas och bli dina kompisar som hjälper dig under äventyrets gång. Men för att klara dig måste du behärska skjutstjärnan, ditt enda vapen. Dessutom måste du hitta de magiska föremål som finns dolda i varje nivå. Utan de magiska föremålen har du ingen chans att klara uppdraget.
Lycka till!

BAKGRUND

Samtidigt som ljusen tänds på Marys födelsedagstårta, ställer hennes pappa försiktigt fram en present på bordet som han köpt för några dagar sedan av en gammal gatuförsäljare. Marys pappa passerade förbi den gamle mannen en morgon och tittade på hans varor. Han berättade att Mary snart skulle fylla år och den gamle mannen visade honom en konstig, stoppad leksak som skulle vara mycket gammal. Marys pappa tyckte synd om den gamle mannen och köpte leksaken, men han visste inte vad han egentligen hade köpt.
Marys pappa hade just fått i sin hand ett magiskt föremål med mystiska krafter - en sak som förr brukade kallas en "gimmick". Mary blev jätteglad när hon öppnade paketet och hon blev så förtjust över "saken" att hon lekte med den hela dagen. Men när Mary hade lagt sig den kvällen hände det något konstigt.

Hennes andra leksaker vaknade plötsligt till liv. De var jättesura på Mary för att hon inte längre lekte med dem, de kravlade upp i hennes säng och bar bort henne till ett mystiskt land.

Men Mr. Gimmick följde genast efter för att rädda henne. Han hoppade snabbt efter genom fönstret till det okända innan det stängdes efter Mary. Nu måste Mr. Gimmick, beväpnad endast med sina skjutstjärnor, hitta Mary och rädda henne från de onda krafterna i det förtrollade landet.

HANDKONTROLLEN

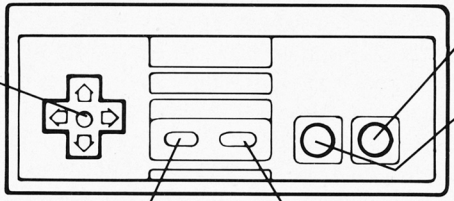
STYRKNAPPEN

Vänster - flytta Mr. Gimmick till vänster

Höger - flytta Mr. Gimmick till höger

Ned - välj föremål

Upp + B-knappen - använda föremål



A-KNAPPEN - tryck för att hoppa

B-KNAPPEN - håll nedtryckt för att ta en stjärna och släpp för att skjuta

VALKNAPPEN - används inte

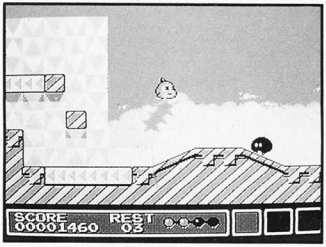
STARTKNAPPEN - tryck för att börja och för paus

BÖRJA SÅ HÄR

Sätt i spelkassetten i din NES Huvudenhet och sätt på strömmen. Efter en kort demonstration visas Titelskärmen. Tryck på Start-knappen för att se kartan och var du befinner dig. Tryck på Start-knappen igen för att börja.

SKJUTSTJÄRNOR

Det enda vapen du alltid har tillgång till är "skjutstjärnorna". Håll B-knappen nedtryckt för att skapa en stjärna och släpp för att skjuta. Stjärnan studsar iväg och gör slut på alla fiender som kommer ivägen. Ofta måste du sikta noga för att komma åt fiender som står långt bort.



STJÄRNTIPS:

- Du kan inte göra en ny stjärna förrän den du sköt nyss har försvunnit. Du kan alltså bara ha en stjärna i taget på skärmen.

Du kan åka på stjärnorna en kort stund. Hoppa snabbt upp på den stjärna du just skjutit iväg - men de försvinner snabbt och då kanske du befinner dig mitt i en svärm av fiender Använd stjärnorna för att komma till platser du annars inte kan nå. Studsa dem mot en vägg, hoppa upp och åk med till en högre plattform. Ge inte upp hoppet! Det är inte lätt att lära sig hantera stjärnorna. Du måste öva en hel del innan du behärskar dem ordentligt.

FÖREMÅL

Under äventyrets gång möter du många fiender som har mäktiga krafter och vapen. När du besegrat dem, blir de magiska föremålen kvar. Ta upp och spara dem tills du verkligen behöver hjälp. Men du kan bara ha 3 magiska föremål samtidigt. När du tagit upp ett föremål trycker du Ned på Styrknappen för att välja bland de föremål du har. Tryck Upp på Styrknappen och samtidigt på B- knappen för att använda valt föremål.

ROSA DRYCK

- Återställer all förlorad energi

ORANGE DRYCK

- Ger 1 extra livskraft
- Återställer all förlorad energi

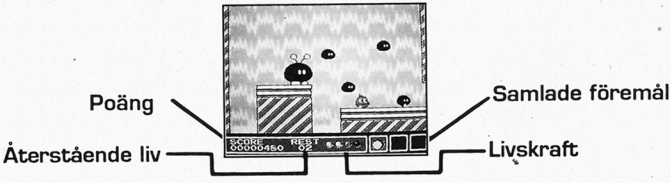
BOMB

- Kraftigare än skjutstjär nan
- Kan bara användas en gång
- Försök att träffa direkt

IELDBOLL

- Kraftigare än skjutstjär nan
- Kan bara användas en gång
- Öppnar en väg framåt

SPELSKÄRMEN



POÄNG

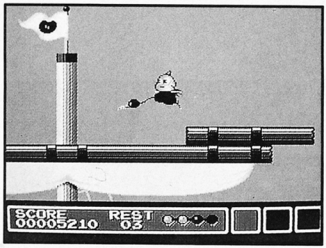
Du får poäng när du besegrar fiender och tar upp föremål. Vid 280.000 poäng, och för var 80.000:e poäng därefter, belönas du med ett extraliv.

LIV

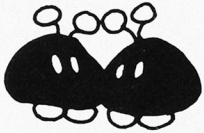
Du börjar spelet med 7 liv. Varje liv är indelat i fyra delar. När livsmätaren är tom, förlorar du det livet. När alla liv är slut är spelet också slut. När det inträffar har du möjlighet att fortsätta spela ändå ("continue"). Välj "Continue" på skärmen och tryck på Startknappen för att fortsätta spelet.

VÄNNER OCH FIENDER

Du kommer att möta många fiender under uppdraget. I slutet av varje nivå och i några undernivåer måste du också besegra en boss. Det kan vara klokt att ha några av de föremål du tidigare samlat till hands när du möter dem.



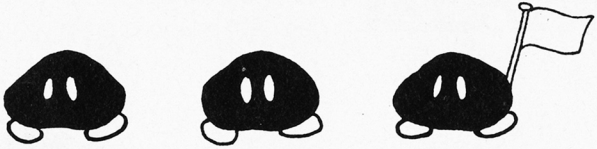
Några fiender är egentligen inte så onda som de verkar. Några kan faktiskt bli dina vänner. De flesta låter dig åka med på ryggen så att du kommer förbi på svåra ställen. Men du kanske måste använda skjutstjärnan först för att få dem att hjälpa dig.



MAGISKA FÖREMÅL

Du måste hitta de magiska föremål som finns dolda i spelet. Det finns bara ett magiskt föremål i varje nivå. Du måste leta både högt och lågt. Undersök allt, eftersom de magiska föremålen är verkligt svåra att hitta. Om du inte hittar allihop har du inga möjligheter att klara uppdraget. Se till att du har hittat det magiska föremålet innan du fortsätter till nästa nivå - du kan nämligen inte gå tillbaka för att hämta det senare.

När du hittat det magiska föremålet i en nivå, vinkar fienderna på kartan med en RÖD flagga när du är klar med nivån. Om du inte har hittat det magiska föremålet viftar de med en VIT flagga.



POÄNG	HITTADE MAGISKA FÖREMÅL
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★

⚠ OBS ⚠

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT- ELLER BACK-PROJEKTION.

Använd inte TV-apparater med front- eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hållas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte på att det skulle vara något fel på TV-spelet eller på spelkassetterna; andra stillbilder från video eller TV-sändningar kan ge liknande skador. Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

LÄS DET HÄR INNAN DU ANVÄNDER DITT NES TV-SPEL

En mycket liten del av befolkningen löper risk att drabbas av epileptiska anfall när de tittar på vissa blinkande ljus eller mönster som är allmänt förekommande i vår dagliga omgivning.
Dessa personer kan drabbas av anfall när de ser vissa TV-program eller spelar vissa videospel. Personer som tidigare inte drabbats av epileptiska anfall kan ändå ha en oupptäckt sjukdom. Om du har epilepsi bör du kontakta läkare innan du spelar TV-spel. Kontakta också läkare om du drabbas av några av följande symptom när du spelar: förändrad synupplevelse, muskelryckningar eller andra ofrivilliga rörelser, nedsatt varseblivning, förvirring och/eller kramper.

MANGE TAK

Tak fordi du valgte spillekassetten Mr. Gimmick fra Sunsoft til din NES. Vær venlig at læse denne manual inden du begynder at spille. Derved vil du sidenhen opnå større fornøjelse ved dit spil. Sørgdig derefter for, at du gemmer denne manual på et sikkert sted.

FORHOLDSREGLER

1 Sørg for at strømmen er OFF, når du isætter eller fjerner spillekassetten fra maskinen.
2 Opbevar ikke spillekassetten under meget høje eller meget lave temperaturer.
3 Undgå at bøje, tabe eller fugte kassetten.
4 Forsøg ikke at skille kassetten ad.
5 Undgå at berøre forbindelserne og hold dem tørre og rene.
6 Sørg for at holde pause under længerevarende spil.

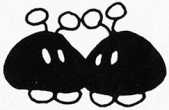
INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning 14
Forhistorie 15
Kontrolmuligheder 16
Sådan starter man spillet 17
Kastestjerner 18
Genstande 19
Spilleskærmen 20
Pointgivning 20
Antal forsøg 20
Venner og fjender 21
Magiske genstande 22
Noter 23

INDLEDNING

Mr. Gimmick er et spil fyldt med action, magi og humor. Selve spillet kombinerer fremragende animationer med spilletekniske muligheder - noget der er tilfældet, når det gælder Sunsoft produkterne.

På din vej gennem spillet støder du på "almindelige" fjender og fjendtlige chefer. Visse af fjenderne kan forvandles til mulige venner, som kan hjælpe dig på din vej. Den eneste mulighed, du har for at gennemføre spillet med succes, er ved at lære at beherske kunsten med at kaste stjerner. For at gøre din mission endnu vanskeligere er du nødsaget til at finde magiske genstande, som skjuler sig forskellige steder gennem spillet. Uden disse har du med sikkerhed ingen chance for at overleve.



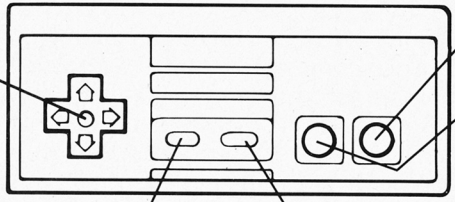
FORHISTORIE

Idet lysene tændes på Marys fødselsdagskage, anbringer hendes far forsigtig en gave på bordet, som han få dage tidligere havde købt i en gammel købmandsforretning. Der havde Marys far fortalt købmanden om hendes fødselsdag, hvorefter denne havde fremtaget en dukke, som han hævdede engang havde være Gipsy-dronningens. Marys far havde fået ondt af den gamle købmand og havde købt dukken til sin datter. Marys far var i virkeligheden ikke klar over, hvad det var, han havde købt. Det, han havde købt, var nemlig i virkeligheden ikke blot en almindelig dukke, men en totem med fysiske kræfter - som gipsien havde kaldt "Gimmick".

Da Mary åbnede gaven, blev hun helt overvældet af glæde - så overvældet at hun legede med sit nye "legetøj" hele aftenen. Om natten da Mary var faldet i søvn, skete der noget mystisk. Det stykke legetøj, Mary havde leget med, blev pludselig levende. Misundelig over at Mary ikke villle lege med ham mere, bevægede han sig hen til hendes seng og bærer hende til et mystisk land.

Snart efter fulgte Mr. Gimmick efter dem for at redde Mary. Han sneg sig hurtigt ind i åbningen til det mystiske land, før denne lukkede sig. Blot udstyret med sine magiske kastestjerner er det Mr. Gimmicks opgave at finde og redde Mary for alskens farer.

KONTROLMULIGHEDER



Styringsknappen

Venstre Flytter Mr. Gimmick til venstre

Højre Flytter Mr. Gimmick til højre

Ned Valg af genstand

Op + B-knappen Anvender genstand

A-knappen
Bruges til at hoppe med

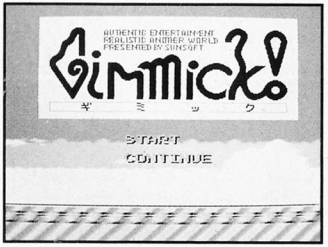
B-knappen
Hold den ned for at få fat på i stjernen. Giv slip på den igen når du ønsker at kaste stjernen.

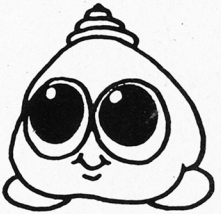
Select-knappen
Bruges ikke i spillet

Start-knappen
Bruges til at holde pause/genoptage spillet med.

Sådan starter man spillet

Indsæt Mr. Gimmick spillekassetten i din NES og tænd for strømmen. Efter åbningsbilledet er fremkommet, tryk da på Start-knappen. Herefter ser du din placering på kortet. Tryk endnu engang på Start-knappen for at begynde spillet.

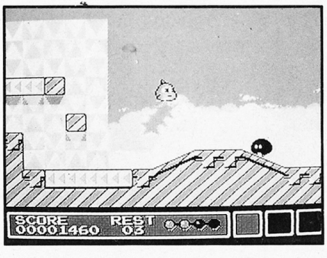




KASTESTJERNER

Det eneste form for våben, som du til stadighed kan gøre brug af, er kastestjerner. Hold B-knappen nede for at danne en sådan kastestjerne og giv atter slip på knappen for at affyre den. Derefter vil stjernen hoppe fremad og nedkæmpe de fjender, som den møder på sin vej. Ofte er det nødvendigt at sigte omhyggeligt for at nedkæmpe fjender på lang afstand.

Gode råd:



Du kan kun skabe en ny kastestjerne, når den sidst affyrede er forsvundet fra skærmen. Der kan altså kun være en stjerne på skærmen af gangen.
Du kan bruge kastestjernerne som transportmiddel i et kort tidsrum. Det eneste, du skal gøre, er hurtigt at hoppe op på stjernen, lige efter du har kastet den, hvorefter du hopper tværs hen over skærmen. Pas dog på - stjernen opløses hurtigt, og du risikerer at blive efterladt midt i en gruppe af fjender.
Brug stjernerne til at komme til steder hvor du ellers ikke kunne komme op. Kast stjernen mod en væg og hop herefter op på den og hop derfra videre op på de højere placerede platforme.

Mist aldrig modet! At beherske kasteteknikken med stjernerne er ikke nogen let sag. Det vil kræve en del øvelse, inden du virkelig kan anvende kastestjernerne optimalt.

GENSTANDE

På din færd støder du på mange forskellige fjender, som besidder værdifulde våben og kræfter. Hvis du besejrer dem, efterlader de deres magiske genstande. Opsaml disse med henblik på senere brug når du virkelig har brug for støtte. Du kan imidlertid maksimalt bære tre genstande af gangen. Når du har indsamlet en genstand, kan du trykke ned på Styringsknappen for at vælge mellem de genstande, som du besidder. Tryk op på Styringsknappen samtidig med at du trykker på B-knappen for at gøre brug af genstanden.

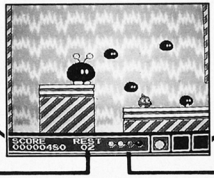
LYSERØD PORTION
Genskaber al din tabte energi

ORANGE PORTION
Giver dig et ekstra forsøg/ liv Genskaber al din tabte energi

BOMBE
Mere kraftfuld end kastestjernerne Kan kun anvendes én gang Bruges i forbindelse med en direkte træffer

ILD-KUGLE MERE KRAFTFULD
end kastestjernerne Kan kun anvendes én gang Rydder/ baner vejen foran dig

SPILLESKÆRMEN



POINTGIVNING

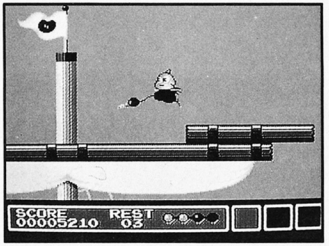
Du opnår point ved at nedkæmpe fjender på skærmen og ved at indsamle genstande. Når du først har opnået 280.000 point, vil du optjene et ekstra forsøg/ liv for hver gang, du derefter opnår 80.000 point.

ANTAL FORSØG

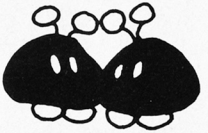
Ved spillets begyndelse er du udstyret med syv liv. Hvert liv består af fire livsenheder. Når du ikke har flere livsenheder tilbage, har du mistet det pågældende liv. Når du har mistet samtlige liv, er spillet ovre. Hvis dette sker, har du mulighed for at fortsætte ved blot at vælge CONTINUE og trykke på Startknappen, hvorved spillet genoptages.

VENNER OG FJENDER

Undervejs gennem spillet støder du på mange forskellige fjender. Desuden skal du ved afslutningen af de forskellige niveauer besejre en fjendtlig leder. Det vil i disse situationer være til stor hjælp, hvis du har gemt nogle af de tidligere indsamlede genstande.



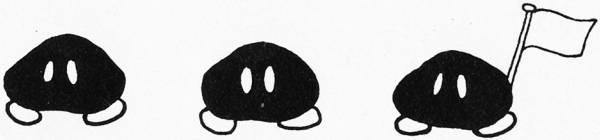
Visse af fjenderne er ikke så slemme, som de ser ud til at være. I virkeligheden er der visse af dem, som du kan få hjælp af. Disse vil transportere dig på deres ryg, hvorved du kan passere særligt vanskelig passable områder. Imidlertid kan det ofte være, at du skal gøre brug af en kastestjerne, før de "makker ret".



MAGISKE GENSTANDE

I løbet af selve spillet kan du finde forskellige magiske genstande, som er gemt på forskellige hemmelige steder. Der er en magisk genstand på hvert niveau i spillet. Du må bevæge dig både op og ned for at finde dem. Udforsk ethvert tænkeligt sted idet det, du søger, ikke er let at finde. Endvidere vil din mission ikke lykkes, hvis du ikke finder dem alle. Sikre dig at du har fundet den magiske genstand, inden du fortsætter til det næste niveau, da du ikke senere vil kunne vende tilbage til et tidligere niveau.

Hvis du har fundet den magiske genstand, vil fjenderne på kortet vifte med et rødt flag ved afslutningen af det pågældende niveau. Har du derimod ikke fundet den magiske genstand, vifter de med et hvidt flag.



Antal point	Fundne magiske genstande
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★
	★

⚠ ADVARSEL ⚠

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme.) Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan fororsage varige skader på skærmen.
Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.
Der er ingen fejl i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan fororsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

Advarsel: Læs omhyggeligt den medfølgende brugsvejledning og lille bog om forholdsregler, før du bruger din Nintendo Spillemaskine, spillekassette eller tilbehør.

Nogle mennesker kan opleve epileptiske anfald, når de ser på særligt blinkende lys eller mønstre, som forekommer i dagligdagen. Disse personer kan opleve sådanne anfald, når de ser bestemte tv-billeder eller spiller særlige videospil. Spillere, der ikke tidligere har oplevet sådanne anfald, kan have skjulte epileptiske tendenser. Du bør søge læge, hvis du har epilepsi, eller hvis du oplever nogen af følgende symptomer under spillet: Sløret syn, muskelsitren, voldsomme sammentrækninger, tab af stedsfornemmelse, åndelig forvirring og /eller krampetrækninger.

KIITOS

että ostit SUNSOFTin valmistaman "Mr. Gimmick" -pelikasetin. Lue tämä vihkonen huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamisen, niin pystyt pelaamaan peliä paremmin ja nauttimaan siitä vielä enemmän. Säilytä vihkoa huolellisesti.

HOITO-OHJEET

Varmista, että virta on sammutettu ennen kuin asetat pelikasetin NES-keskusyksikköön tai otat sen siitä pois. - Älä säilytä kasettia kovin kuumassa tai kylmässä lämpötilassa. - Älä taivuta, murskaa, upota veteen tai hajota kasettia osiin. - Älä koske kasetin johtimiin. Pidä ne puhtaina ja kuivina. - Muista pitää pelitauko, jos pelaat kauan aikaa yhtäjaksoisesti.

SISÄLTÖ

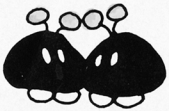
Pelikatsaus 26
Pelin juoni 27
Peliohjaimen käyttö 28
Pelin aloittaminen 29
Pyrstötähdet 30
Esineet 31
Pelinäyttö 32
Pisteet 32
Elämät 32
Ystävät ja viholliset 33
Taikaesineet 34
Pisteet 35

PELIKATSAUS

Mr. Gimmick on toiminnallinen seikkailupeli, jossa on myös huumoria ja taikaa. Monet Mr. Gimmick -pelin piirteistä ovat vallankumouksellisen NES-tuotekehittelyn ansiota. Tässä, kuten muissakin Sunsoft- peleissä pelitekniikka ja -toiminnot yhdistyvät mahtavaan grafiikkaan.

Tehtäväsi on selviytyä tasolta toiselle ja päihittää matkalla kohtaamasi viholliset sekä pomot. Voit käännyttää jotkin viholliset omalle puolellesi matkan aikana. Tähdenlento on ainoa aseesi, ja onnistut vain kehittymällä sen mahtavaksi käyttäjäksi. Tehtävääsi on vaikeutettu vielä enemmän, koska sinun on etsittävä taikaesineitä kultakin tasolta. Ilman näitä esineitä et koskaan pääse seikkailun loppuun.

Onnea matkaan!

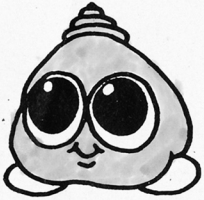


PELIN JUONI

Maryn isä osti Marylle syntymäpäivälahjan kulkukauppiaalta. Kulkukauppias myi isälle pehmolelun, ja paketoi sen kauniisti. Isä ei tiennyt, että lelu on taikatoteemi, jolla on salaperäisiä voimia - mustalaisten lelulle antama nimitys on Gimmick.

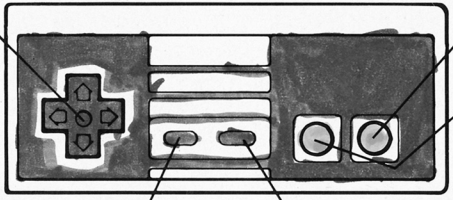
Mary ilahtui kun hän avasi paketin. Hän oli niin haltioissaan, että leikki Gimmickin kanssa koko loppuillan. Yöllä tapahtui kuitenkin kummia: kaikki Maryn entiset lelut heräsivät henkiin ja olivat kateellisia Gimmickille, koska Mary ei enää muka välittänyt heistä. Lelut ryömivät Maryn sängyn viereen ja kantoivat hänet salaperäiseen maahan.

Mr. Gimmick lähti seuraamaan Marya pelastaakseen hänet. Hän loikkasi tyhjyyteen ikkunasta juuri ennen kuin se oli sulkeutumassa. Mr. Gimmickin on löydettävä Mary ja pelastettava hänet kummallisen maan paholaisilta pyrstötähtien avulla.



PELIOHJAIMEN KÄYTTÖ

RISTIOHJAIN
Vasemmalle - Mr. Gimmick siirtyy vasemmalle
Oikealle - Mr. Gimmick siirtyy oikealle
Alas - esineen valinta Ylös + B-nappi - esineen käyttö



A-nappi - hyppy

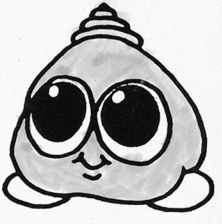
B-nappi - paina tähden luomiseksi ja päästä otteesi laukaistaksesi sen

SELECT-näppäin - ei käytössä

START-näppäin - pelin aloitus - pelitauko

PELIN ALOITTAMINEN

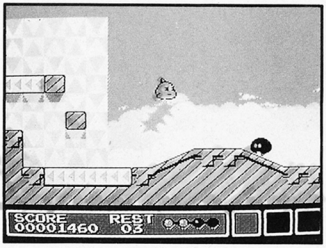
Aseta Mr. Gimmick keskusyksikköön ja paina yksikön virta päälle. Näet lyhyen peliesittelyn ja sitten pelin nimiruudun. Paina Start-näppäintä nähdäksesi sijaintisi kartalla. Paina Start-näppäintä uudelleen aloittaaksesi pelin.



PYRSTÖTÄHDET

Pyrstötähdet ovat ainoat aseet, joita sinulla on rajattomasti. Paina B-nappia luodaksesi tähden ja päästä otteesi laukaistaksesi sen. Tähti hyppää tuhoten kaikki viholliset, jotka osuvat sen tielle. Useimmiten tähti on tähdättävä osumaan kauempana oleviin vihollisiin.

TÄHTIVIHJEET: - Voit luoda uuden tähden vasta kun edellinen on kadonnut.



Näytössä voi siis vain olla yksi tähti kerrallaan. - Voit käyttää tähtiä ajoneuvoina hetken. Hyppää äkkiä tähdelle kun olet laukaissut sen ja pompi ympäri ruutua. Varo, sillä tähdet tuhoutuvat nopeasti ja voit laskeutua keskelle vihollislaumaa. - Käytä tähtiä päästäksesi sellaisiin paikkoihin, joihin et pääse hyppäämällä. Anna tähden kimmota seinästä ja hyppää sitten sen kautta korkeammalle tasanteelle.

Älä luovuta! Tähdenlentoa ei ole helppo käsitellä. Sinun on harjoiteltava paljon.

ESINEET

Matkallasi kohtaat monia vihollisia, joiden hallussa on arvokkaita voimia ja aseita. Kun tuhoat viholliset, ne jättävät taikaesineet jälkeensä. Ota ne haltuusi ja käytä niitä kun olet pulassa. Sinulla voi kuitenkin olla samanaikaisesti vain kolme esinettä hallussasi. Valitse jokin hallussasi oleva esine painamalla ristiohjainta alaspäin. Käytä esinettä painamalla samanaikaisesti ristiohjainta ylöspäin ja B-nappia.

PINKKI UUTE - Koko energiasi palautuu

ORANSSI UUTE - Saat yhden elinvoimayksikön - Koko energiasi palautuu

POMMI - Tehokkaampi kuin pyrstötähti - Voit käyttää pommia vain kerran - Käytä pommia suoraan hyökkäykseen

TULIPALLO - Tehokkaampi kuin pyrstötähti - Voit käyttää tulipalloa vain kerran - Tuhoaa edessäsi olevat viholliset

PELINÄYTTÖ

Pisteet

Elinvoimamittari

Kerätyt esineet

Jäljellä olevat elämät

PISTEET

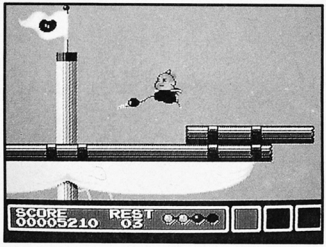
Saat pisteitä vihollisten tuhoamisesta ja esineiden keräämisestä. Kun olet saanut 280.000 pistettä, saat lisäelämän kustakin sen jälkeisestä 80.000 pisteestä.

ELÄMÄT

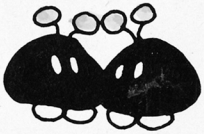
Pelin alussa sinulla on 7 elämää. Kukin elämä on jaettu 4 osaan. Elämä on loppuun kulunut kun elinvoimamittari on tyhjä. Peli loppuu kun olet menettänyt kaikki elämäsi. Voit kuitenkin jatkaa peliä valitsemalla pelinäytöstä Continue/jatka ja painamalla Start-näppäintä.

VIHOLLISET JA YSTÄVÄT

Pelin aikana tapaat monta vihollista. Joidenkin alatasojen ja kunkin päätason lopussa joudut päihittämään pomon. Kannattaa säästää muutama esine näitä taisteluja varten.



Jotkut viholliset eivät olekaan niin pahoja kuin miltä ne näyttävät. Saatat jopa hyötyä joistakin vihollisista. Saat kyydin useimmilta vihollisilta hyppäämällä niiden selkään. Näin pääset muutaman todella kiperän paikan ohi. Sinun on kuitenkin ehkä ensin käytettävä pyrstötähteä, ennen kuin ne auttavat sinua.



TAIKAESINEET

Pelissä joudut etsimään taikaesineitä. Kullakin pelitasolla on yksi taikaesine. Etsi niitä kaikkialta - niitä ei nimittäin ole helppo löytää. Et pääse pelin loppuun ellet ole löytänyt kaikkia esineitä. Älä mene tasolta toiselle ennen kuin olet hankkinut tason taikaesineen, sillä et pääse enää takaisin. Jos olet löytänyt tason taikaesineen, kartalla olevat viholliset heiluttavat PUNAISTA lippua. Mikäli et ole löytänyt taikaesinettä, viholliset heiluttavat valkoista lippua.

PISTEET

60550

LÖYDETYT TAIKAESINEET

- ★ TAIKAKUKKA
- ★ TIIMALASI
- ★ TAIKAPALLO
- ★ TAIKAMIEKKA
- ★ TAIKA-KANNU
- ★ TAIKAPELLI
- ★
- ★
- ★
- ★
- ★
- ★
- ★

⚠ VAROITUS ⚠

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Älä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.
Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasi Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista. Mahdolliset vahingot eivät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television.
Lisätietoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tai maahantuojaan.

NEUVO
LUE TÄMÄ ENNEN KUIN ALOITAT PELAAMISEN

Hyvin pieni osa väestöstä saattaa saada epileptisiä kohtauksia katsoessaan tietynlaisia välkkyviä valoja tai kuvioita, jotka ovat yleisiä jokapäiväisessä elämässämme. Nämä henkilöt saattavat saada kohtauksia myös katsoessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Tämä ominaisuus saattaa esiintyä piilevänä tietyillä henkilöillä, eikä näitä kohtauksia ole välttämättä esiintynyt aikaisemmin. Kehotamme sinua ottamaan yhteyttä hoitavaan lääkäriisi jos sinulla on epilepsia tai jos sinulla on seuraavia oireita kun pelaat videopelejä: muuttunut näkökyky, nykivät lihakset, tahattomat liikkeet, paikantajun kadottaminen, henkinen sekavuus ja/tai kouristuksia.

30402

SUNSOFT™ for the Nintendo Entertainment System™

Imported to Scandinavia by
Bergsala AB, Kungsbacka Sweden

©1992, 1993 Sun Electronics Corporation

Printed in Japan